

4G

# DINAMIKA

Media Penggerak Fisika

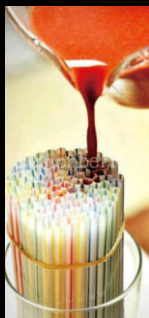
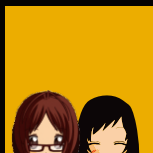
4:23



FISIKA CERIA

Edisi September 2013

## "Smart"phone



bapak rasakan dalam menggunakan fasilitas tersebut?

Saya juga berpikir ini tentu akan mengurangi konsumsi penggunaan kayu pohon untuk membuat kertas. Bisa lebih ramah lingkungan tentunya.



# Speech

Salam Fisika CERIA!

Pertama-tama, kami segenap *shipmates* DINAMIKA mengucapkan selamat bergabung buat para Gamada FMIPA 2013 di kampus yang katanya biasa-biasa saja ini /\*hi-5 sama redaksi buletin sebelah\*/

Setelah mencicipi sekitar 1 bulan menjadi mahasiswa baru (buat yang baru aja lho :P) tentunya kalian sudah mengalami kejadian-kejadian aneh \*dicoret\* seru yang kelak bisa kalian ceritakan, mulai dari masa-masa PPSMB sampai kuliah perdana. Apalagi kami yang (berlagak) veteran ini, pasti punya banyak cerita yang ingin kami bagikan kepada kalian, dan akan kami sampaikan melalui buletin gaje yang kami susun di sela-sela liburan dan DotA-an ini #eh

Akhir kata, congrats untuk yang sudah berhasil lolos menjadi mahasiswa FMIPA, dan tetap semangat terus berjuang buat yang pengen “lolos” dari FMIPA, tapi sebelum lolos baca dulu DINAMIKA :D

Regards,  
Redaksi DINAMIKA

## Shipmates



<b>Pelindung</b>	: Dr. Pekik Nurwantoro
<b>Penanggung Jawab</b>	: Latifah Hanum M
<b>Pimpinan Redaksi</b>	: Mega Christivana
<b>Redaktur Pelaksana</b>	: Yohana Silviana
	Ervanggis Minggar K
<b>Editor</b>	: Nur Mufidatul Ula
	Tika Restianingsih
	Alvi Oktavia
<b>Reporter</b>	: Santi Nurmalia
	Bekti Afre Ratri
	Ni'matul Azizah
<b>Layout</b>	: Teppei Jordy L'ga Tama
	Irvan Dzuhron
<b>Distributor</b>	: Sarah Rizky W
	Aufa Eka Putri
	Muhammad Egi Irfian
<b>Presented by</b>	: Divisi PSI
	Divisi Mikat
	Divisi HI

## Smartphone for Smart Using

Hingga hari ini, perkembangan teknologi komunikasi telah melalui perubahan yang cukup signifikan. Hal ini terbukti dengan munculnya berbagai perangkat telekomunikasi dengan teknologi high-class. Kemunculan teknologi telekomunikasi high-class ini selain didorong oleh kebutuhan manusia untuk menghadapi ruwetnya berbagai masalah yang dihadapi dan harus diselesaikan dalam waktu cepat dan singkat, juga telah dipengaruhi oleh pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa kemana-mana sehingga membuat kemajuan besar dalam pemroses, ingatan, layar dan sistem operasi di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Terlebih lagi saat ini masyarakat kita dikejutkan dengan hadirnya smartphone atau telepon pintar.

Smartphone ( telepon pintar ) merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, terkadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik dan penyambung kepada VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer kecil yang mudah dibawa kemana-mana dan mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Dalam waktu singkat, smartphone telah menjadi trend tersendiri dari perjalanan perkembangan teknologi. Dibekali berbagai fitur tercanggih, smartphone memungkinkan penggunaanya bisa melakukan hal yang biasanya hanya bisa dilakukan pada PC atau laptop. Akan tetapi apakah semua pengguna smartphone memiliki alasan yang sama yaitu karena kecanggihannya dari teknologi ini, atau ada alasan lain dari para penggunaanya? Smartphone sepertinya telah menyihir publik dengan berbagai kelebihanannya sehingga tak sedikit publik yang berbondong-bondong menginginkannya. Bahkan saat ini, handphone berbasis smartphone lebih dominan dikalangan masyarakat, dikarenakan dari segi fitur yang ditawarkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam setiap kegiatannya.



Sebagian besar mahasiswa merupakan pengguna smartphone. Bahkan, beberapa dari mereka memiliki lebih dari satu. Mahasiswa cenderung menggunakan smartphone dengan banyak alasan, dimana smartphone sebagai satu alat yang menyediakan banyak aplikasi yang dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang apa saja, selain itu mempermudah mereka dalam browsing untuk mencari Informasi yang dibutuhkan dalam perkuliahan ataupun berkomunikasi melalui BBM (Blackberry Messenger) untuk tipe Blackberry. Smartphone secara cepat dan mudah dapat membantu mahasiswa dalam hal melakukan searching informasi via Google, berkirim tugas melalui Email, mendownload beberapa file dalam berbagai bentuk format file, mendownload buku, music, film, video atau bahkan mereka hanya ingin mengikuti trend dan aktif di media sosial ( Facebook, Twitter, Line, WeChat, dll ) serta masih banyak kelebihan lainnya. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa smartphone dapat memberikan kepuasan dalam kegiatan multitasking bagi para penggunanya.

Namun, perlu diingat bahwa smartphone tentu saja tidak hanya memiliki dampak positif, karena secanggih apapun fitur yang dimiliki, telepon pintar tersebut tetap memberikan dampak negatif untuk penggunanya terutama bagi mahasiswa.

### **Lalu, Apa saja dampak negatif dari penggunaan smartphone?**

Mahasiswa masa kini telah mengalami nomophobia, perasaan cemas dan takut jika tidak bersama telepon selulernya. Hal ini merupakan kesimpulan dari survei terbaru yang dilakukan SecurEnvoy, sebuah perusahaan yang mengkhususkan diri dalam password digital, yang melakukan survei terhadap 1.000 orang di Inggris. Hasil survei menunjukkan, 66 persen responden mengaku takut kehilangan atau hidup tanpa telepon seluler mereka. Persentase ini semakin membengkak pada responden berusia 18 dan 24 tahun. Sebanyak 77 persen responden di antara kelompok usia ini mengalami nomophobia. Munculnya nomophobia pada orang usia perguruan tinggi, dipicu oleh meroketnya penggunaan smartphone di kampus-kampus. Sebuah survei yang dilakukan pada Februari 2012 atas mahasiswa Ball State University di Indiana, disebutkan bahwa kepemilikan smartphone di kampus lebih dari dua kali lipat dalam tiga tahun terakhir. Pada 2009, jumlahnya 27 persen, dan pada 2012 menjadi 69 persen. Demikian seperti dikutip dari US News and World Report, Selasa (27/3/2012).





Hal ini menunjukkan bahwa smartphone begitu mudah membuat pemiliknya ketagihan dan kecanduan yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental. Bahkan, berdasarkan penelitian yang dilakukan Uppsala University di Swedia, kebiasaan menyandang smartphone di tempat tidur menyebabkan pengguna rentan mengalami insomnia, sakit kepala, dan kesulitan berkonsentrasi karena radiasi telepon seluler bisa mengganggu aktivitas tidur. Melemahnya otak untuk berkonstrasi juga disebabkan oleh karakter smartphone yang mampu membuat pengguna melakukan sejumlah hal dalam waktu bersamaan (multitasking) sehingga cenderung membuat seseorang kesulitan menyerap informasi lantaran fokusnya mudah beralih dari satu hal ke hal lain. "Sebagai multitasker, otak merekaibanjiri terlalu banyak informasi, akibatnya mereka tidak selektif lagi untuk memilah informasi yang penting dengan cepat," kata Dr David W Goodman, Direktur Pusat Gangguan Psikologis di Maryland, Baltimore.

Kecanggihan berbagai fitur smartphone ternyata tidak menentukan seberapa layaknnya benda tersebut bagi kesehatan para pengguna. Melihat dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak penggunaan smartphone secara berlebihan, ada baiknya bagi para pengguna khususnya mahasiswa untuk mengontrol intensitas penggunaan smartphone setiap harinya. Jangan biarkan aktivitas anda tergantung pada benda kecil seperti smartphone.

So, gunakanlah layanan smartphone pada saat yang dibutuhkan saja dan untuk kepentingan yang positif sehingga dapat menambah wawasan dan mengasah otak bukan justru memperlemah daya ingat serta konsentrasi otak. Mungkin akan sangat bijak jika kita bisa mengimbangi kebutuhan akan smartphone dengan tidak mengacuhkan dampak negatif yang bisa disebabkannnya. Salam smart!



## Smartphone? Apa sih gunanya?

Jika teman-teman ada yang belum pernah menggunakan ponsel pintar (smartphone), mungkin kalian akan sedikit heran, mengapa orang-orang rela mengeluarkan jutaan rupiah untuk sebuah ponsel pintar, sedangkan ponsel seharga kurang dari Rp 1 juta saja sudah memadai untuk melakukan hal-hal mendasar, seperti telepon, SMS, MMS, dan sebagainya. Oleh karena itu, mari kita cari tahu ke beberapa orang yang menggunakan smartphone. Jenis apa yang teman-teman kita ini pakai dan apa dampak positif dan negatifnya bagi mereka?

"Aku pake blackberry sama ipad apple soalnya pengen aja punya barang produk apple karena menurutku bentuknya elegan. Penggunaan gadget seperti smartphone menurutku sangat bermanfaat buat memperlancar komunikasi, terus kalo ga ada dosen dikelas jadinya biar ga gabut karena ketinggalan informasi. Kalo negatifnya menurutku ga ada kok paling bikin insomnia, susah tidur gitu." (Abay\_Fisika2012)



"Aku pake blackberry davis soalnya suka enak aja dipakenya. Kalo manfaat positifnya buat aku sebagai anak FEB adalah kan ada sistem belajar buat mahasiswa di fakultasku, jadi aku lebih mudah mengaksesnya. Buat lihat materi kuliah pun jadi gak ribet dan gak musti nulis di buku. Kalau dampak negatifnya palingan boros aja dipulsa, terus jadi males belajar." (Diah\_FEB2012)

"Aku pake blackberry ares 8530 soalnya ga punya duit kalau mau pake android, tapi lebih suka pake android sih soalnya BB tuh menurutku geblek haha. Manfaat positifnya kita bisa cepet dapet informasi itu aja intinya tapi negatifnya kita jadi sering autis, sibuk sendiri sama kegiatan sendiri karena ga merhatiin orang." (Arief\_Fisika2007)



"Saya pakai blackberry soalnya lebih butuh ke BBM an nya si, jadi komunikasi lebih cepat terus gampang dan lebih hemat juga. Selain itu kalau buat di kimia jadi lebih mudah nyari info tentang reaksi kimia atau tugas-tugas. Tapi negatifnya bikin saya males belajar soalnya BBMan mulu terus jadi autis sendiri." (Inas\_Kimia2012)



"Aku pake blackberry, tapi paket BBku suka gak di aktifin selain ga punya pulsa buat aktifinnya itu juga bisa bikin aku ga bisa ngontrol waktu. Kalau manfaat gadget buat aku adalah ngilangin kebosenan terus menghindari mati gaya juga, negatifnya yah aku bisa stalking mantan haha jadi lupa waktu paling." (Agnes\_Kehutanan2012)

"Menurut saya manfaat dari smartphone bisa buat saya ga mati gaya dan manfaat lainnya adalah bisa komunikasi kayak sms, soalnya hape saya juga cuma bisa buat sms ga bisa buat telepon udah rusak. Dampak negatifnya bikin aku autis aja paling." (Ersa\_Kehutanan2012)



# Captain Says

**Q:** Apakah Bapak menggunakan smartphone atau gadget lain dalam kegiatan mengajar Bapak?

**A:** Kalau untuk mengajar, saya biasanya menggunakan tab untuk membaca materi yang akan diberikan. Sekedar untuk me-review ulang. Untuk smartphone yang terkait komunikasi seperti handphone, saya hanya menggunakannya untuk fasilitas komunikasi seperti biasa.

**Q:** Apa dampak positif dan negatif yang Bapak rasakan dalam menggunakan fasilitas tersebut?

**A:** Dampak positifnya sih, jadi mempermudah saja. Tidak perlu membawa buku yang tebal, dan tentunya lebih efisien dan murah! Apalagi materi yang berasal dari buku juga saat ini dapat ditemukan versi pdf-nya. Saya juga berpikir ini tentu akan mengurangi konsumsi penggunaan kayu pohon untuk membuat kertas. Bisa lebih ramah lingkungan tentunya. Untuk dampak negatifnya bagi saya pribadi tidak terlalu signifikan, hanya harus mengatur waktu jika berada di depan gadget, mengingat dampaknya terhadap mata.

**Q:** Apa pendapat Bapak tentang penggunaan smartphone yang makin marak di kalangan mahasiswa saat ini?

**A:** Oh, tentu saja saya merespon positif. Hanya saja harus lebih bijak dalam penggunaannya. Apalagi smartphone pastilah mendukung internet, dan segala informasi dapat diakses dengan mudah. Mahasiswa saya harap lebih aktif dalam mencari setiap bahan materi kuliah dari tempat lain. Saya hanya menghimbau, agar fasilitas tersebut tidak digunakan di tempat dan waktu yang salah. Contohnya memainkan gadget saat kuliah sedang berlangsung. Itu bukan perilaku yang baik. Selain itu, juga jangan sampai penggunaan gadget seperti ini dapat memicu kesenjangan sosial di antara mahasiswa.

**Q:** Dalam pikiran Bapak, teknologi seperti apa yang bisa memudahkan dosen atau guru dalam mengajar?

**A:** Selama ini saya mengajar menggunakan fasilitas proyektor untuk menampilkan materi yang ada di file saya. Tetapi untuk memberikan materi berupa rumus dan perhitungan, saya selalu menulis secara langsung. Sebenarnya bisa saja saya menggunakan power point dan memperlihatkan hasilnya secara langsung. Tetapi saya merasakan kebingungan mahasiswa, karena dalam power point, langkah pengerjaan rumus begitu cepat. Saya hanya berpikir, ke depannya akan ada alat seperti layar papan tulis biasa. Dan materi yang ada di laptop saya bisa ditampilkan. Perbedaannya, saat menjelaskan rumus dan langkah pengerjaannya, saya bisa langsung mengeditnya di papan tersebut, pada bagian yang tidak di mengerti oleh mahasiswa. Jadi mahasiswa tetap harus aktif bertanya.



**Narasumber:**

MIRZA SATRIAWAN, M. Si., Ph.D



## Tips and Trick

### Adu Suit (Rock-Paper-Scissors)

*Banyak yang beranggapan bahwa adu suit itu total untung-untungan.*

*Benarkah begitu?*

*Ternyata ada beberapa tips untuk memperbesar chance memenangkan adu suit, lho. >:)*

**Tips 1:** Pria memiliki kecenderungan untuk memilih “batu” pada kesempatan pertama. Apabila lawan anda adalah pria, “kertas” mungkin adalah pilihan bagus.

**Tips 2:** Orang yang tidak terbiasa menganalisa lawan (suit ya suit aja), saat dikalahkan oleh lawan; misalnya dia memilih “batu” saat lawannya memilih “kertas”; memiliki kecenderungan untuk “mengkopi” pilihan lawan yang membuatnya kalah tadi pada kesempatan selanjutnya.

Ronde 1	Anda: Kertas	Lawan: Batu
Ronde 2	Anda: Gunting	Lawan: Kertas (mengkopi)

Ketika melawan tipe clueless (murni mengandalkan keberuntungan) yang seperti ini, pada kesempatan kedua, gunakan counter dari pilihan anda yang sebelumnya.

**Tips 3:** Saat lawan bersiap “menyerang” (mengayunkan tangan), perhatikan baik-baik kepalan tangan dan jari-jarinya.

Dalam sela nol koma beberapa detik tersebut, kita memiliki kesempatan untuk menebak apa yang akan dikeluarkan lawan dari pergerakan dan kekuatan jarinya.

- Batu : Seluruh jari digenggam kuat, ibu jari terkesan “mengunci” jari telunjuk dan jari tengah.
- Kertas : Kepalan terlihat rileks, ibu jari tidak menghalangi kepalan untuk terbuka.
- Gunting : Hampir mirip dengan kertas, namun jari telunjuk dan jari tengah terlihat sedikit lebih keluar/nongol.

**Tips 4:** Dalam sebuah penelitian, probabilitas pilihan pemain adu suit adalah sebagai berikut.

- 29.6% Kertas
- 35.4% Batu
- 35.0% Gunting

**Tips 5:** Kalau memungkinkan, intai calon lawan main anda. Mungkin saja dia memiliki kebiasaan tertentu, misalnya selalu memilih gunting pada kesempatan pertama, memilih batu dua kali berturut-turut, bagaimana cara mengambil pilihan selanjutnya jika kalah dan bagaimana jika menang, dan seterusnya.







**25 SEPTEMBER 2001 - 25 SEPTEMBER 2013**

**buletin dinamika september 2013**

**komunitas fisika gadjah mada**





# Do It Yourself



Sarapan mewah(?) ala mahasiswa :9



Alih fungsi jadi miniatur taman (?)



Bikin "Cacing" dari Jelly!  
Dengan bantuan sedotan  
tekuk, sama-sama empuk,  
kenyal...

Hati-hati aja kalo ada  
cacing asli yang nyusup  
waktu dimakan! ><



## Berdamai dengan Angin

*Masa lalu adalah masa yang paling jauh, karena dia tidak akan pernah kembali....*

Ada aku, ada kamu juga. Beriringan bersama mengarungi langit senja pantai Kuta. Angin meniupkan rasa haru, pertemuan lama yang kita nanti akhirnya terjadi. Hari ini empat mata bertemu, perasaan yang sama tidak berubah sama sekali. Hanya saja, ada ikatan lain yang menjadi jurang antara aku dan kamu. Hati mengucapkan rindu, namun dalam bibir selalu tertahan oleh ego. Pertarungan sengit sempat hinggap dalam dada. Aku tak mampu menahannya. Akhirnya hanya pertanyaan-pertanyaan bodoh yang meluncur dari mulutku.

Air mukanya yang selalu kuhafal, tenang dan wise. Suaramu pun terdengar seperti melodi indah yang aku rindu. Andai dapat kuraih dirimu, dan genggam jemarmu lebih erat. Rasanya ingin kudekap selalu perasaan hangat ini bersamamu. Kemudian tersadari itu hanya masa lalu.

Angin yang kukenal kini telah berubah. Waktu yang telah mengubahmu, bukan aku ataupun dia yang mengisi kekosonganmu. Senjanya mulai menghilang dan lenyap berganti malam, kita masih duduk terdiam saling memandang di pinggir pantai.

"Ray, aku bahagia. Melihatmu bisa tersenyum lagi," ucapnya pelan sambil memegang erat kamera Nikon-nya.

Aku terperangah mendengarnya. Teriris perih dalam hatiku, tak tahukah betapa pilunya aku saat kau tinggalkanku sendiri? Namun, semua itu telah berlalu. Tetesan air mata mulai bergulir basahi pipiku. Hanya sesekali kulirik dirinya yang memandang pantai dengan sendu. Matanya menatap lurus kedepan, namun dia masih terjaga mengawasiku. Tak perlu kusembunyikan air mataku, karena dia sudah tahu.

"Maaf Ray," ucapnya lagi. "Bodoh," ucapku sambil tak dapat menahan tangis.

Tak lama, Tangisku berhenti, lalu tertawa bersama. Dari kejauhan kulihat sesosok gadis mulai mendekat. Dia yang menjadikan jurang kami semakin melebar. Selamat datang, ucapku dalam hati. Wajahnya ayu khas gadis bali, sempat membuatku iri. Tapi kurasa inilah saatnya kulepaskan asuku darinya.

"Kami akan menikah, datang ya Ray," ucap Dimas sambil merangkul pasangannya.

"Iya," jawabku pelan dengan senyum yang terbit dipipiku.

Kemudian kulangkahkan kaki meninggalkan mereka, berjalan menuju tepian. Basah di jemari kakiku. Kertas yang sedari tadi kupegang erat telah temukan muaranya. Kuhempaskan semua perasaan risau. Memahami takdir yang sulit ditebak ditemani malam yang sendu dengan lampu kuning-kuning di pinggir pantai. Dua hati yang sempat patah kini berjumpa, dengan derunya ombak yang menjadi saksi. Aku sudah berdamai denganmu anginku...

Cinta sempat menyapa, lalu pergi entah kemana hingga akhirnya muncul. Itulah kamu. Sesuatu yang absurd untuk dipahami, lalu meniupkan rasa rindu tak berujung. Dan menanamkan penantian yang telah mengakar jauh ke dalam hati. Hanya angin yang mampu menggoyahkan rasa. Angin, kita berdamai dan selamat tinggal...

# PARADOX

## 1. Pinocchio Paradox (Paradoks Pinokio)

Ketika Pinokio berkata "Saat ini juga, hidungku akan bertambah panjang!" maka:

Jika hidungnya tidak bertambah panjang, berarti dia berbohong, jadi hidungnya akan tetap bertambah panjang.

Jika hidungnya bertambah panjang, berarti dia tidak berbohong, kok hidungnya tetap bertambah panjang?

## 2. Anak Kecil dan Buaya

Seorang anak kecil ditangkap oleh buaya. Ibunya memohon pada buaya tersebut supaya anaknya dikembalikan. Buaya tersebut berkata, "Kalau kamu bisa menebak dengan benar apa yang akan kulakukan pada anak ini, aku akan mengembalikannya. Tapi kalau salah, aku akan memakannya." Ibunya mesti jawab apaan dong? :o

## 3. Seorang anak pergi ke masa lalu dan membunuh neneknya sendiri. Karena neneknya meninggal di masa itu, anak itu seharusnya tidak pernah dilahirkan. Karena anak tersebut tidak pernah dilahirkan, seharusnya nenek itu tidak terbunuh.

## 4. Ya atau Tidak?

Jawab pertanyaan berikut dengan "Ya" atau "Tidak": Apakah anda akan menjawab "Tidak"?

## 5. Jika "Kalimat ini salah" adalah benar, maka kalimat tersebut salah [karena menyatakan salah, padahal benar], dan itu berarti kalimat itu benar, dst, dst.....

Jika "Kalimat ini salah" adalah salah, maka kalimat tersebut benar, dan itu berarti kalimat tersebut menjadi salah, dst, dst.....





## Karnaval Pembangunan

dalam rangka HUT RI ke-68



Malioboro, 24 Agustus 2013  
Diramainkan oleh berbagai Ormas dari seluruh DIY



# Review : Film

## Catch Me If You Can

*The true story of a real fake.*

(2002, Dreamworks SKG, Steven Spielberg. Leonardo diCaprio, Tom Hanks. Drama Comedy 141 min)

Catch me if you can adalah film yang dibuat berdasarkan perjalanan hidup Frank Abagnale Jr., yang sebelum berumur 19 tahun telah berhasil menggelapkan uang senilai jutaan dolar amerika dengan menyamar sebagai pilot pan American world airways, dokter dari Georgia, pengacara dari lousiana dan parish prosecutor. Film ini disutradarai oleh Steven Spielberg, dan diperankan oleh Leonardo DiCaprio sebagai abagnale dan Tom Hanks sebagai Hanratty (Agen FBI), juga Christopher Walken, Amy Adams, Martin sheen, dan Nathalie Baye.

Film yang diangkat dari cerita nyata ini bercerita tentang kehidupan Frank Abagnale Jr (Leonardo DiCaprio), murid SMP 16 tahun yang cerdas, namun keluarganya mengalami masalah dan akhirnya Frank lebih memilih untuk lari dari rumah. Bertahan hidup dengan uang yang terbatas, ia kemudian menipu menggunakan cek. Abagnale Jr belajar untuk membuat cek palsu yang bisa ia uangkan. Lambat laun keahliannya menipu semakin hebat, meskipun awalnya tak dipercaya sebagai orang dewasa, Abagnale Jr semakin menyempurnakan identitas palsunya dengan berganti-ganti identitas.

Mengangkat genre drama comedy yang dibumbui adegan-adegan aksi Leonardo decaprio mengerjai Tom Hanks, dalam film ini anda akan menebak-nebak apa yang akan terjadi selanjutnya dan yang terjadi selanjutnya akan mengejutkan anda.

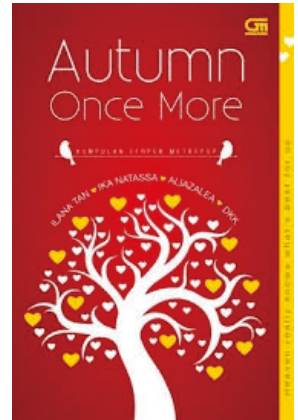
Sulit dipercaya dan masuk di akal, cerita ini. Tapi memang dibantu dengan akting super-meyakinkan dari Leonardo DiCaprio dan didukung aktor kawakan seperti Tom Hanks (yang memerankan Carl Hanratty, FBI yang mengejar Frank Abagnale Jr), Spielberg mampu membawa anda kedalam cerita yang bercerita dari sisi con man, FBI yang mengejar buronan, bahkan orang biasa sekalipun.

Inspiratif dan catchy adalah keunggulan utama Catch Me If You Can! Film ini masuk wajib tonton karena alur ceritanya yang fresh sekaligus koplak.



# Review : Book

JUDUL : AUTUMN ONCE MORE  
(Kumpulan Cerpen Metropop)  
PENULIS : Ilana Tan, Ika Natasha, Aliazalea,  
dkk.  
TAHUN : 2013  
PENERBIT : PT. Gramedia Pustaka Utama  
DIMENSI : 20x13,5 cm  
TEBAL : 232 halaman



Cinta <adj>; suka sekali; sayang benar; kasih sekali; terpicat. Siapapun yang mendengar kata “cinta”, pasti terpikirkan pada segala sesuatu yang manis. Namun, ada sisi lain di balik kata cinta. Dalam cinta ada bahagia dan kepedihan. Cinta yang terpendam menimbulkan resah, bahkan pengkhianatan pun tak lepas dari apa yang disebut dengan cinta, atau bahkan cinta berlebihan sehingga menyesakkan. Galau dan rindu pun dituturkan dalam ribuan kata dalam buku ini.

Autumn Once More membawa kita ke banyak sisi cinta dari kumpulan pemikiran pengarang, mulai dari pengarang profesional hingga editor yang harus menjadi pengarang “dadakan” dan menunjukkan kreativitas mereka dalam tema abadi sepanjang masa. Kisah-kisah yang disajikan memberikan warna baru bagi para pembaca. Dengan bahasa yang khas metropop yang sangat ringan untuk dibaca.

Inilah tumpahan rasa dan obsesi karya Aliazalea, Anastasia Aemilia, Christina Juzwar, Harriska Adiati, Hetih Rusli, Ika Natasha, Ilana Tan, Lea Agustina Citra, Meilia Kusumadewi, Nina Addison, Nina Andiana, Rosi L. Simamora, dan Shandy Tan yang membuat manis dan pahit bisa dirasakan dalam satu kumpulan cerpen yang ringan ini. inilah Autumn Once More.



# Review : Game

## WORLD OF GOO



Mudah dipelajari dan adiktif untuk dimainkan berkali-kali. Kedua hal ini dapat ditemukan pada game World of Goo. Gameplay-nya mudah, cukup memasukkan sejumlah goo-ball ke dalam pipa penyedot. Masalahnya adalah, para goo-ball tidak bisa berjalan bergerak begitu saja ke dalam pipa melainkan mengalir dalam semacam struktur-struktur bangunan. Nah, tugas player adalah membangun struktur bangunan ini dari para Goo-ball. Yep, semacam mengorbankan sebagian goo-ball untuk meloloskan yang lain.

Pada awal stage disediakan banyak goo-ball, tetapi tentu tidak semuanya bisa masuk ke dalam pipa tujuan. Selain itu, berat setiap goo-ball juga akan mempengaruhi konstruksi. Di sini kejelian dalam 'membangun' menjadi kunci untuk meraih skor setinggi mungkin. Efisiensi dalam pemakaian Goo-ball untuk membangun struktur untuk sampai ke pipa tujuan adalah hal yang cukup penting, karena semakin banyak goo-ball yang tersisa yang bisa tersedot oleh pipa akan menambah tinggi jumlah skor.

Membangun struktur akan semakin terasa mustahil level demi level, makin banyak rintangan yang harus dihadapi; memerlukan tidak hanya ketepatan tetapi juga kecepatan tangan. karena semakin ke belakang akan makin banyak rintangan yang kamu hadapi; memerlukan tidak hanya tangan. Misalnya, dalam sebuah level konstruksi harus dibangun dalam roda berputar, sehingga kalau tidak cepat-cepat menyelesaikan konstruksi, gravitasi akan mulai menarik konstruksi goo-ball dan jatuh berhamburan sehingga konstruksi sudah tidak bisa diperbaiki lagi. Kalau sudah begini, siap-siap pencet tombol replay, deh!



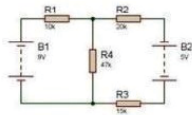


## Engineering

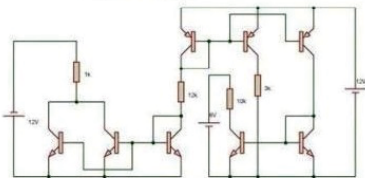
Class:



Homework:



Exam:



## HOW TO: DRAW A HORSE

BY VAN OKTOP



① DRAW 2 CIRCLES    ② DRAW THE LEGS



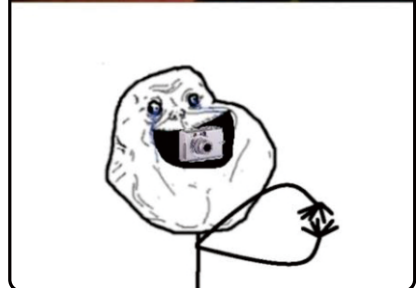
③ DRAW THE FACE



④ DRAW THE HAIR



⑤ ADD  
SMALL  
DETAILS





Its not the  
 $V_f = V_i + a t$   
that kills you

Its the  
 $F = m \frac{\Delta V}{\Delta T}$

